

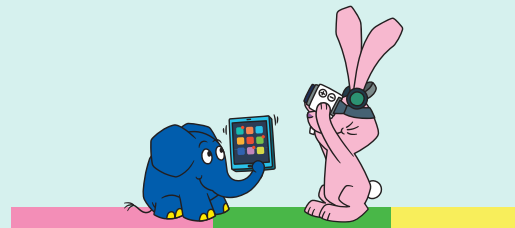
Lernspiel

10

Wenn-Dann-Maschine-Profis



Die Kinder erzählen Erlebtes nach. Sie lernen, die analogen Spiele mit dem Spiel in der ElefantenApp zu verknüpfen.



MATERIAL



Materialblatt
10.1

Arbeitsblatt
10.1



WENN-DANN-MASCHINE
Vorbereitung
Alle Level



INFOS IM LEITFADEN

ABLAUF



Einstiegsphase
Am Arbeitsplatz
Impuls: Materialblatt 10.1
Ideensammlung zu den Leitfragen



Arbeitsphase
Geleitetes Unterrichtsgespräch:
Wie funktioniert die Wenn-dann-Maschine? Lasst uns die Aktionsknöpfe nach Formen sortieren.



Erkenntnis
Die Knöpfe lösen unterschiedliche Aktionen aus und lassen sich kombinieren. Es gibt ganz viele Möglichkeiten zum Ausprobieren!



Festigungsphase
Arbeitsblatt 10.1
Aufgabenstellungen in
Gruppenarbeit durchspielen

LEITFRAGEN



Was siehst du?
Was hast du schon alles mit der Wenn-Dann-Maschine programmiert? Was hat dir am meisten Spaß gemacht?



Was machst du mit dem roten Kreis? Was machst du mit dem orangenen Dreieck? Was machst du mit dem gelben Viereck? Was machst du mit dem blauen Stern? Wie kann ich einen Ton ändern? Oder eine Bewegung?
Wie kann ich bestimmen, wie oft etwas passiert?

Programmieren mit dem Elefanten



Programmieren ist ganz leicht.
Jedenfalls wenn man die
»Wenn-Dann-Maschine« hat.



programmieren.wdrelefant.de

WDR¹



Wir sind deins.
ARD¹